

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan dalam bab – bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa :

1. Telah dirancang dan dibangun aplikasi pendeteksi nominal mata uang kertas menggunakan algoritma FAST. Aplikasi dibangun menggunakan *game engine* Unity serta Vuforia SDK.
2. Pada pengujian dibutuhkan jarak 15-75 cm agar aplikasi dapat mendeteksi nominal uang kertas secara cepat dan tepat
3. Aplikasi dapat mengenali nominal uang kertas walaupun permukaan yang tertutup secara optimal hingga 50%. Hal itu dikarenakan feature yang terdapat pada uang kertas terbagi secara merata keseluruhan bagian uang.
4. Walaupun Uang Rp.2000 dan Rp20.000 dimodifikasi warnanya menjadi *greyscale* dan *orange* aplikasi tetap dapat mendeteksi nominal dengan baik hal tersebut dikarenakan aplikasi ini menggunakan pendeteksian sudut sebagai algoritmanya.

5.2 Saran

Ada beberapa saran yang dapat penulis sampaikan untuk dapat diperhatikan dalam pembuatan atau pengembangan aplikasi selanjutnya. Adapun saran yang dapat disampaikan tentang penelitian ini adalah :

1. Pada saat pengujian untuk mendapatkan hasil yang baik, beri waktu istirahat untuk setiap objek untuk membuat kinerja perangkat penguji menjadi optimal.
2. Menggunakan Uang kertas dengan kondisi yang bagus untuk mendapatkan hasil yang optimal.
3. Walaupun dapat mendeteksi hingga jarak 75cm tanpa kendala ada baiknya melakukan pendeteksian dengan jarak 20-35cm untuk hasil yang optimal.
4. Dapat menambah variasi uang dengan nominal lainnya.